WORTE

MANUAL TÉCNICO

ÍNDICE

1 DESCRIPCIÓN GENERAL. 1

1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento. 1

2 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO. 2

2.1 Coste de la partida. 2
2.2 Juego "Lámparas" 3
2.3 Juego "Ruleta" 3
2.4 Paneles de lámparas 3
2.5 Panel de botones 3
2.6 Monedas y billetes 4
2.7 Plan de ganancias 4
2.8 Placa CPU 5
2.9 Porcentaje de devolución 5
2.10 Bancos de configuración 6
2.11 Descripción contadores 6

3 IMPRESORA 7

3.1 Recarga de rodillo de papel. 7
3.2 Formato de los Tickets 8

4 TEST 11

4.1 Acceso a modo test. 11
4.2 Desarrollo de los tests 13
4.2.1 Test de luces. 13
4.2.2 Test de micros 13
4.2.3 Test de ruleta 13
4.2.4 Test de sonido 13
4.2.5 Test de contadores. 14
4.2.6 Test de display. 14
4.2.7 Test de aceptación. 14
4.2.8 Test de impresora. 14
4.2.9 Historial de errores. 15
4.3 Menú de configuración. 15
4.3.1 Volumen. 15
4.3.2 Cambiar fecha. 15
4.3.3 Cambiar hora. 15
4.3.4 Configurar textos 15
4.3.5 Cambiar número de teléfono. 16
4.4 Menú de contadores. 16
4.4.1 Totales. 16
4.4.2 Parciales. 16
4.4.3 Imprimir contabilidad. 17

5 ESQUEMAS TÉCNICOS 19

6 CÓDIGOS DE ERROR 30

MEMORIA TÉCNICA

1 DESCRIPCIÓN GENERAL.

Atención no instale ni ponga en servicio la máquina sin haber leído antes el contenido de este manual.

Es una máquina recreativa de tipo A, que además de proporcionar un tiempo de uso o de juego puede conceder eventualmente un premio a través de puntos impresos en tickets en función de la habilidad y destreza o conocimiento del jugador.

La máquina permite conseguir puntos que serán impresos en tickets, los cuales podrán ser canjeados por obsequios. Estos tickets podrán ser acumulables.

Esta máquina recreativa de habilidad tipo A está basada en una tarjeta "Pluto 5 de Heber Ltd".

La tensión requerida por la máquina para mantenerse en funcionamiento es 230 V. Debe de ir debidamente conectada a tierra.

El monedero T40C es del fabricante "JOFEMAR" y acepta monedas de 20 cts, 1 y 2 Euros y un lector de billetes NV8 de "Innovative Technology Limited (ITL)" que acepta billetes de 5 Euros.

La impresora de tickets **TG558-S58P** de **"CUSTOM"** la cual dispone de un dispositivo de aviso de final de papel**.**

Los contadores mecánicos y electrónicos están provistos de un sistema de alarma ante su desconexión.

1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento.

- **Desembalaje**:

Antes de desembalar la máquina examinar su embalaje, en caso de detectar deformaciones, examinar cuidadosamente la máquina.

- **Transporte**:

Para desplazar la máquina, hágase en posición vertical.

El asa y las rueda de la parte posterior permiten un desplazamiento cómodo por parte del operador.

- **Mantenimiento.**

En caso de necesitar realizar el cambio de alguna lámpara o la desconexión de cualquier dispositivo es necesario **apagar la máquina,** de no seguir esta norma se podrían causar daños a la máquina.

- **Instalación:**

La toma de corriente ha de cumplir con las especificaciones que figuran en la placa identificativa. La instalación debe disponer de una toma de tierra adecuada.

- **Limpieza de la máquina:**

Para su limpieza externa se utilizará un paño húmedo, evitando la utilización de substancias corrosivas o disolventes. La gamuza o tela utilizada no será abrasiva para evitar el rayado de las superficies.

Es conveniente revisar que las partes de ventilación no se encuentren obstruidas, si lo estuviesen, se procedería a su limpieza.

2 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO.

2.1 Coste de la partida.

El precio de la partida será de 0,20€, pudiéndose acumular un máximo de 209 créditos.

Los premios consisten en puntos otorgados al jugador mediante los dos juegos. Estos puntos podrán ser acumulados o cobrados a voluntad del jugador(cuando se quede sin crédito), hasta un máximo de 9999 puntos, momento en el cual se expenderá un ticket en el que constará la cantidad acumulada y que podrá ser canjeado por los objetos mostrados en el frontal de la máquina.

2.2 Juego "Lámparas"

El juego comienza al pulsar el botón de "**START"** o de forma automática transcurridos 5 segundos.

Cada una de las lámparas del círculo de lámparas se irá iluminando en sentido horario, el jugador mediante su habilidad tendrá que detener el giro (pulsando el botón **"STOP"**) en la lámpara azul (situada en la parte inferior de la ruleta - en adelante **"DIANA"**). Si lo consigue obtendrá automáticamente una partida en el juego "Ruleta" (explicado en el siguiente apartado).

Si el jugador detiene el giro en cualquiera de las lámparas inmediatamente anterior o posterior obtendrá 1 punto y se encenderá una lámpara en la columna de lámparas correspondiente al color rojo.

Si el jugador detiene el giro dos lámparas antes o dos después de la "DIANA" se encenderá una lámpara en la columna de lámparas correspondiente al color verde.

Cuando en cualquiera de las dos columnas de lámparas se consiga encender un total de 10 lámparas se premiará al jugador con una partida en el juego "Ruleta".

2.3 Juego "Ruleta"

La ruleta consiste en un disco dividido en 16 porciones. El giro del disco se iniciará automáticamente al conseguir una partida en el juego de "Giro lámparas" y se detendrá automática y aleatoriamente. El premio conseguido será el valor de los puntos que aparezcan en la porción que se haya detenido frente al punto "DIANA".

2.4 Paneles de lámparas

En cada lateral de la ruleta se encuentran dos paneles de lámparas compuestos por 11 lámparas cada uno, uno de lámparas rojas y otro de verdes. Al conseguir encender 10 lámparas de la manera que se ha explicado anteriormente, la lámpara número once se encenderá indicando que se ha conseguido una partida al juego "Ruleta".

2.5 Panel de botones

2.6 Monedas y billetes

El monedero acepta monedas de **20 cts., 1 Euro y 2 Euros** y el lector de billetes acepta billetes de **5** Euros.

Cuando se introduce un billete y éste es reconocido por la máquina, si no se confirma su aceptación (pulsando **"START"**) antes de 5 segundos, éste será devuelto automáticamente. La máquina sólo acepta billetes cuando no hay créditos.

2.7 Plan de ganancias

En el "Giro lámparas" se puede conseguir 1 punto deteniendo el giro en la posición anterior o posterior al punto "DIANA".

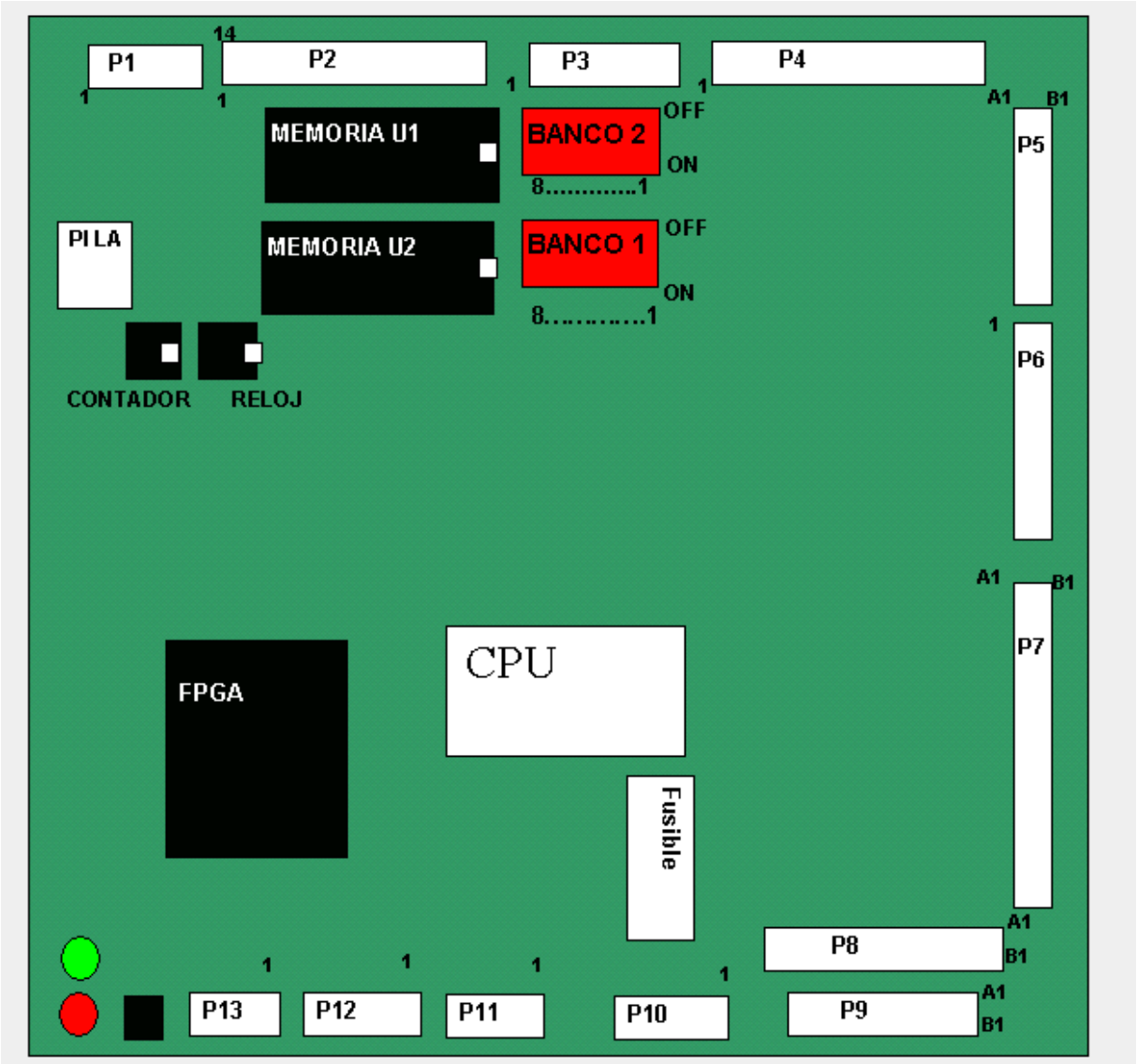
El juego "Ruleta" tiene la siguiente distribución de puntos:

- 1 casilla con 40 puntos.
- 2 casillas con 30 puntos.
- 3 casillas con 15 puntos.
- 4 casillas con 10 puntos.
- 5 casillas con 5 puntos.

Los puntos conseguidos durante el transcurso de las partidas realizadas por el jugador podrán ser impresos en un ticket mediante la pulsación del botón **"TICKET"** o cuando éstos alcancen un valor de 9999.

Una vez impresos podrán ser canjeados por los diferentes premios expuestos en la máquina.

2.8 Placa CPU



NOTA: En el conector P5 los pines A1 y B1 se corresponden con el 2º espadín de cada fila respectivamente, el 1º no se tiene en cuenta.

2.9 Porcentaje de devolución

El porcentaje de devolución del modelo Lucky Spin es de un mínimo del 50% del valor de las apuestas realizadas en cada ciclo de 5.000 partidas consecutivas.

Dicho porcentaje puede ser ajustado por medio de los microinterruptores **1** y **2** del **banco 1** modo siguiente:

MICROINTERRUPTOR BANCO 1	50 %	60%	60 %	70 %
1	OFF	ON	OFF	ON
2	OFF	OFF	ON	ON

2.10 Bancos de configuración

BANCO 1

Microinterruptor	FUNCIÓN	POSICIÓN	DECRIPCIÓN
1	Porcentaje Devolución Premios	ON/OFF	Ajuste del porcentaje, Véase apartado 2.9.
2			
3	No se utiliza	Cualquiera	
4	No se utiliza	Cualquiera	
5	No se utiliza	Cualquiera	
6	No se utiliza	Cualquiera	
7	No se utiliza	Cualquiera	
8	Modo Demostración	ON	Activado
		OFF	Desactivado

BANCO 2

Microinterruptor	FUNCIÓN	POSICIÓN	DECRIPCIÓN
1	No se utiliza	Cualquiera	
2	No se utiliza	Cualquiera	
3	No se utiliza	Cualquiera	
4	Configurar velocidad	ON	Modo rápido
		OFF	Modo lento
5	Forzar DIANA en modo DEMO	ON	Activado
		OFF	Desactivado
6	No se utiliza	Cualquiera	
7	No se utiliza	Cualquiera	
8	No se utiliza	Cualquiera	

2.11 Descripción contadores

Existen dos tipos de contadores: electrónico y electromecánicos.

1. El **contador electrónico** se encuentran en el integrado modelo 24C04 situado en la placa de control PLUTO 5 en la parte superior izquierda (junto a la pila). En el se almacenarán las cantidades de tickets, monedas, billetes, partidas y puntos dados.

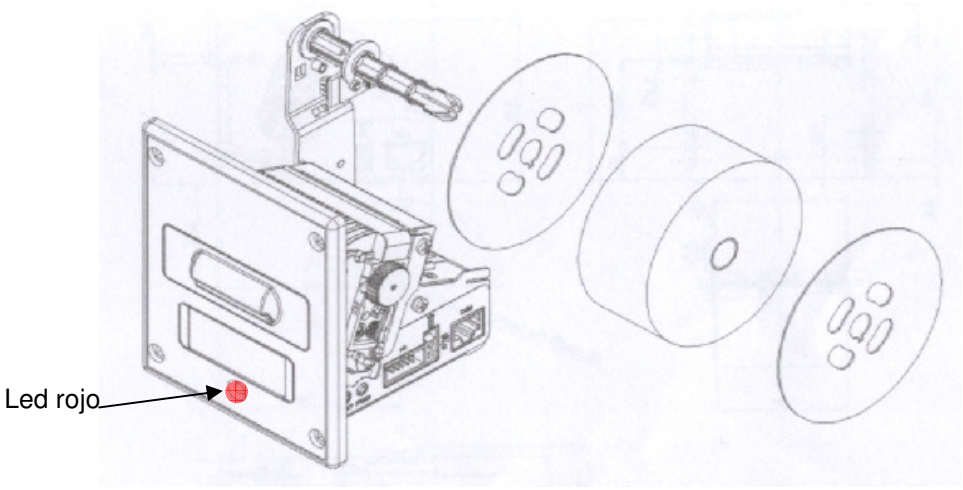
2. Los dos **contadores electromecánicos** se ubican en la parte inferior del mueble a la izquierda y son visibles al abrir la puerta inferior:

   - **Partidas**: En el contador se reflejarán los créditos jugados en la máquina, así como los pasos que se haya hecho avanzar a los contadores en test para comprobar su funcionamiento. (En unidades de 0,20).

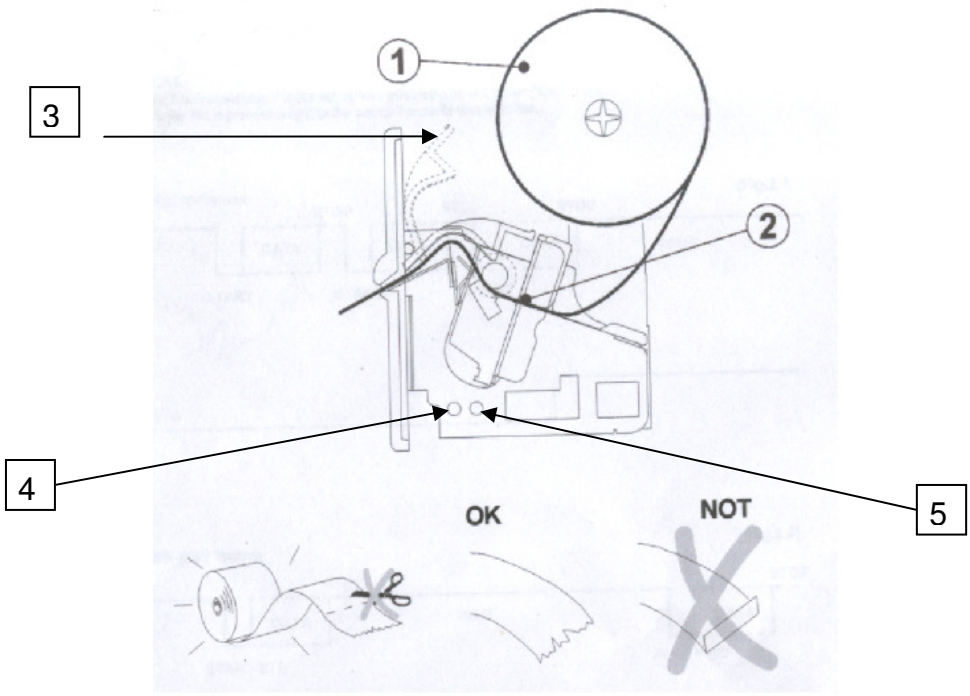
   - **Puntos**: En el contador se reflejarán los puntos dados por la máquina, así como los pasos que se haya hecho avanzar los contadores en test para comprobar su funcionamiento.

3 IMPRESORA

3.1 Recarga de rodillo de papel.



Presionando las pestañas del eje que soporta el rollo de papel se retira el lateral de plástico que aguanta el rollo, lo que permite la extracción del mismo.



Para colocar un nuevo rollo (1) hacerlo como se indica en la figura superior, cortando el papel de la forma adecuada. Al introducir el papel en (2) teniendo la impresora encendida esta lo sacará automáticamente hacia delante.

Una vez repuesto el papel asegurarse de que la tapa (3) queda cerrada contra la impresora, de lo contrario esta no funcionará.

El pulsador (4) permite hacer una impresión de prueba.

El pulsador (5) permite sacar papel sin imprimir.

El led rojo del frontal de la impresora presenta los siguientes estados:

- **Encendido**: la impresora esta imprimiendo o en disposición de hacerlo.
- **Parpadeando**: la impresora está sin papel.
- **Apagado**: la impresora esta cargando el papel o fuera de servicio.

3.2 Formato de los Tickets

La impresora que se encuentra en la parte frontal de la máquina imprimirá tickets en los que conste el nombre de la empresa, logotipo, C.I.F. y teléfono de la empresa y la cantidad de puntos obtenidos. Además se hará constar la hora y fecha del

momento en el que ha sido impreso el ticket así como la fecha en la que caducará y una serie de números y un código de barras para la gestión de premios.

-

-

- ***Ticket de puntos***

En la parte superior del código de barras se incluye para verificación del mismo:

LLLL: código del local.
MMMM: número máquina.
PPPP: puntos.
TTTT:
fecha caducidad.

Al leer el código de barras con un dispositivo configurado para lectura del formato **EAN13** aparecerá en pantalla un número que debe coincidir con los doce que se encuentren encima del código, más uno de checksum(13 en total). Si el primero de la izquierda es cero, éste no aparecerá (leyendo 12 digitos en total).

- ***Ticket de contabilidad***

DIVERAR
DIVERSIONES ARAGÓN
CIF:B-66480911
TELF:966456116

Local: ESTABLECIMIENTO
T.recaud. num: 3
Num. de maquina: 0

Valor > Fecha Act - Fecha Ant = Result
(11/02/2004) (00/00/00)

Partidas > 1 - 1 = 0

Cajon:
Monedas de 0,20 = 0€
Monedas de 1 = 0€
Monedas de 2 = 0€
Billetes de 5 = 0€

TOTAL---------- 0.00€

Tickets:
Hasta 200 puntos = 0
Hasta 400 puntos = 0
Hasta 800 puntos = 0
Hasta 1000 puntos = 0
Mas de 1500 puntos = 0
Total = 0 Tickets.
Total puntos = 0 Puntos.

PORCENTAJES:
Maquina = 0.00%

Local =____%

OBSERVACIONES:

FIRMA:

CIF y numero de telefono de DIVERAR

Cantidad en euros de cada moneda en el cajón y la suma total

Número de tickets impresos y puntos dados

Porcentaje parcial de la máquina y porcentaje de local

4 TEST

4.1 Acceso a modo test.

La máquina, si está en funcionamiento normal, entrará en **"MODO TEST"** cuando se posicione el interruptor de test, que está en la parte interior frontal de la máquina entre la impresora y el lector de billetes, en la posición "test" en ese momento la máquina se reiniciará y arrancará en el menú de test.

Si se encuentra fuera de servicio con un código de error, además de posicionar el interruptor de test será necesario apagar y volver a encender la máquina para que esta entre en test.

Para salir del **"MODO TEST"**, el interruptor de test se sitúa en su posición de juego y la máquina se reiniciará y arrancará en juego.

En modo test los menús principales son:

- **TEST**
- **CONFIGURACIÓN**
- **CONTADORES**

Pulsando el botón **"STOP"** se puede ir pasando de un menú a otro. Para entrar en uno de estos, cuando aparezca el nombre en el display, pulsar **"START"**. Para retroceder al menú anterior, pulse **"TICKET".** Cada uno de estos menús presenta los siguientes submenús:

- **TEST**
  - **LAMPARAS**
  - **MICROS**
  - **RULETA**
  - **SONIDO**
  - **CONTADORES**
  - **DISPLAY**
  - **ACEPTACION**
  - **REGISTROS ERROR**
  - **TEST IMPRESORA**
  -

- **CONFIGURACIÓN**
  - **VOLUMEN**
  - **FECHA**
  - **HORA**
  - **CONF TEXTOS**
    - **Establecimiento**
    - **Operador**
  - **CONF. COD LOCAL**
  - **CONF. N. TELEFONO**

- **CONTADORES**
  - **GENERALES**
    - **Partidas**
    - **Puntos**
    - **Tickets**
    - **A.Tickts**
    - **Test CM**
  - **PARCIALES**
    - **Partidas**
    - **Puntos**
    - **Tickets**
    - **T200**
    - **T400**
    - **T800**
    - **T1000**
    - **T+1000**
  - **CAJON**
    - **TOTAL**
    - **0,20**
    - **1,00**
    - **2,00**
    - **5,00**
  - **IMPRIMIR CONT**

4.2 Desarrollo de los tests

4.2.1 Test de luces.

Este test permite comprobar el funcionamiento de lámparas mediante el encendido de grupos de ellas.

Para seleccionar un grupo de lámparas, se puede utilizar el botón **"START"**, mediante sucesivas pulsaciones de dicho botón se van encendiendo diferentes grupos de lámparas.

Para salir de este test pulsar **"TICKET"**.

4.2.2 Test de micros

Este test permite verificar el correcto funcionamiento del micro de la puerta inferior, así como el sensor de la ruleta. En el display se visualizará el valor "0" ó "1" según esté desactivado o activado (el sensor de la ruleta se da al contrario "0" para activado y "1" para desactivado).

Para salir de este test pulsar **"TICKET"**.

4.2.3 Test de ruleta

Con este test es posible comprobar el funcionamiento de la ruleta al presionar el botón de "**START**" la ruleta empezará a girar durante unos segundos, deteniendose en la zona de 40 puntos.

Para salir de este test pulsar **"TICKET"**.

Si el funcionamiento es correcto aparecerá en el display "**RULETA OK**" cada vez que se inicialice.

4.2.4 Test de sonido

En este test se puede verificar el sonido de la máquina.

Pulsando **"START"** se escucha un sonido que indicará el correcto funcionamiento del altavoz.

Para salir de este test pulsar **"TICKET".**

4.2.5 *Test de contadores.*

Al presionar el botón de **"START"** todos los contadores mecánicos serán activados de arriba abajo, en el siguiente orden:

- **CONTADOR ENTRADAS:** Total partidas.
- **CONTADOR SALIDAS:** Total puntos.

Para salir de este test pulsar**"TICKET".**

4.2.6 *Test de display.*

Este test permite inspeccionar si todos los segmentos del display funcionan correctamente.

Al pulsar el botón **"START"** cada dígito se iluminará mostrando los números de **9 a 0 y finalmente un "punto".**

Para salir de este test pulsar **"TICKET".**

4.2.7 *Test de aceptación.*

La función de este test es comprobar si la máquina acepta billetes y monedas, además de verificar si el monedero acepta e identifica las monedas correctamente.

Al presionar el botón **"START"** podremos introducir las monedas y billetes que deseemos comprobar y cuando sean aceptados, en el display podremos ver su valor.

Si se pulsa el botón **"TICKET"** se sale de este test.

4.2.8 *Test de impresora.*

La función de este test es comprobar que la máquina imprime correctamente los tickets que se deben dar al jugador.

Al presionar el botón **"START"** se imprimirá un ticket de puntos en el que consten todos los datos mencionados en el apartado 3.2.

Si se pulsa el botón **"TICKET"** se sale de este test.

4.2.9 Historial de errores.

- *Ver.*

En este menú se pueden ver los 10 últimos errores sucedidos en la máquina.

- *Borrar.*

En este menú se pueden borrar los errores almacenados en la máquina.

4.3 Menú de configuración.

4.3.1 Volumen.

En este ajuste se puede ajustar el volumen del sonido de la máquina. Se accede pulsando **"START".**

El volumen se ajusta pulsando **"START"** subirlo y **"STOP"** para bajarlo. El nivel de volumen se refleja por medio de los símbolos **"****"**. Durante este test se escucha un sonido que indicará el nivel de volumen fijado.

Una vez alcanzado el volumen deseado salir del ajuste pulsando **"TICKET".**

4.3.2 Cambiar fecha.

La fecha se ajusta mediante el botón **"START"** para cambiar entre el día, mes y año, con el botón **"STOP"** se introduce el valor deseado, la fecha se presenta en el display. Una vez establecida la fecha se pulsa **"TICKET"** para aceptar y salir.

4.3.3 Cambiar hora.

La hora se ajusta mediante el botón **"START"** para cambiar entre hora y minutos, con el botón **"STOP"** se introduce el valor deseado, la hora se presenta en el display. Una vez establecida la hora se pulsa **"TICKET"** para aceptar y salir.

4.3.4 Configurar textos

- ***Cambiar establecimiento***

Este ajuste permite cambiar el nombre del local que será impreso en los tickets de puntos. La localización de la máquina se puede cambiar pulsando el botón **"START".**

- ***Cambiar operador***

Permite cambiar el nombre del operador de la máquina.

- ***Cambiar código de local***

Este ajuste permite cambiar el código de local que será impreso en los tickets de puntos que son dados al jugador. El código del local se puede cambiar pulsando el botón **"START"** para desplazarse por cada uno de los cuatro dígitos o letras y accionando **"STOP"** para incrementar el valor de cada posición.

Para salir de este menú pulse **"TICKET".**

4.3.5 Cambiar número de teléfono.

Este ajuste permite cambiar el número de teléfono que será impreso en los tickets de puntos que son dados al jugador. El número de teléfono se puede cambiar pulsando el botón **"START"** para desplazarse por cada uno de los dígitos y accionando "STOP" para incrementar el valor de cada posición.

Para salir de está menú pulse **"TICKET".**

4.4 Menú de contadores.

En este apartado podremos consultar el valor que tienen los diferentes contadores electrónicos de la máquina. Pulsando **"STOP"** nos desplazamos de un tipo de contador a otro, al pulsar **"START"** accedemos a los valores y para visualizar los diferentes apartados utilizamos el botón **"STOP"**.

Si se pulsa el botón **"TICKET"** se sale al menú anterior.

4.4.1 Totales.

- **Partidas:** total de partidas jugadas en la
- **Puntos:** total de puntos
- **Tickets:** total de tickets impresos.
- **AC.tickets:** total de tickets de contabilidad impresos.
- **Test CM:** total de pasos dados en los contadores electromecánicos en modo test.

4.4.2 Parciales.

- **Partidas:** total de partidas jugadas.
- **Puntos:** total de puntos dados.

- **Num tickets:** total de tickets dados.
- **Tickets hasta 200:** total de tickets dados por una suma igual o inferior a 200 puntos.
- **Tickets hasta 400:** total de tickets dados por una suma igual o inferior a 400 puntos.
- **Tickets hasta 800:** total de tickets dados por una suma igual o inferior a 800 puntos.
- **Tickets hasta 1000:** total de tickets dados por una suma igual o inferior a 1000 puntos.
- **Tickets más de 1000:** total de tickets dados por una suma mayor de 1000 puntos.

4.4.3 Imprimir contabilidad.

Se imprime una copia con la contabilidad parcial de la máquina.

PLANOS
Y
ANEXOS

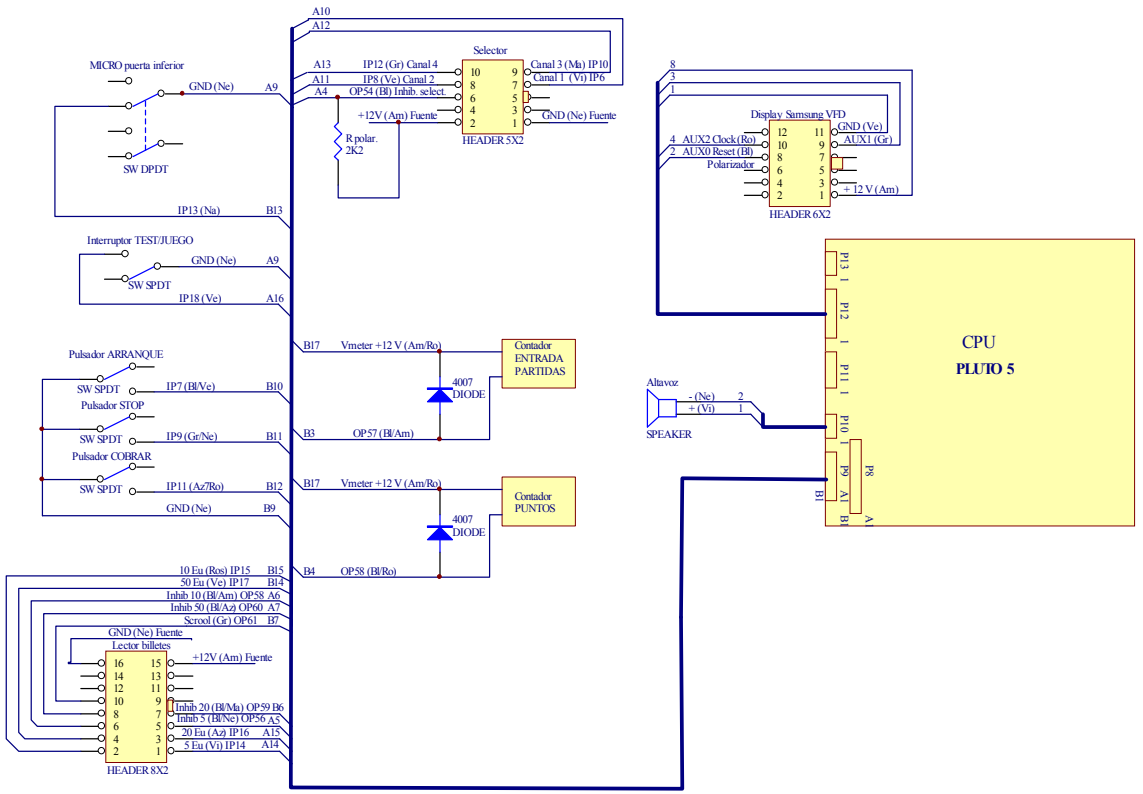
5 Esquemas Técnicos

Los esquemas de cableado son:

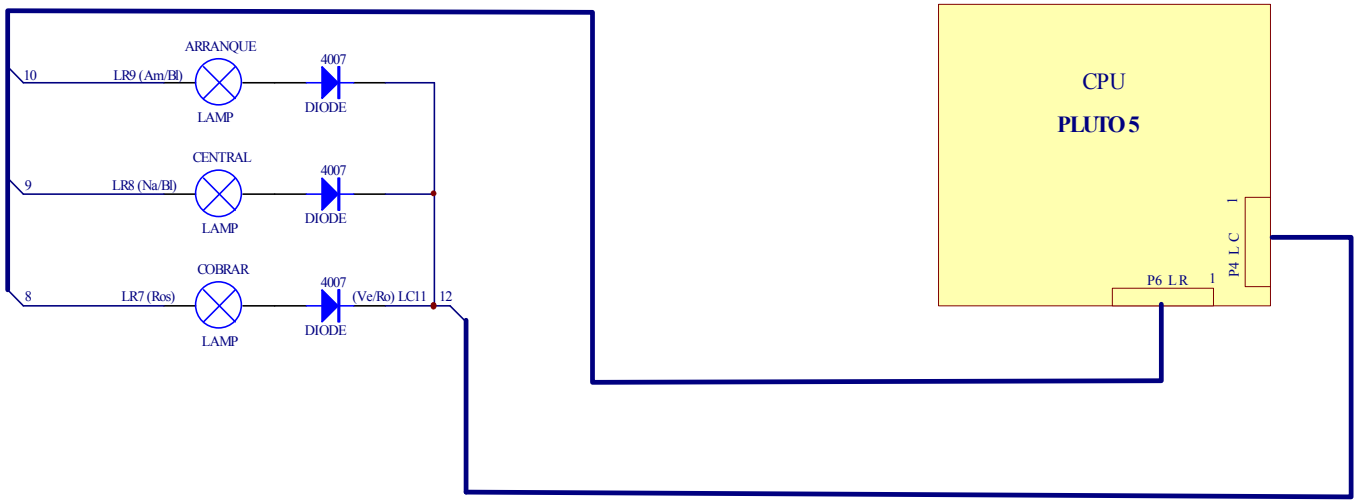
- Esquema cableado display VFD, botones, micros, contadores y selectores monedas/billetes (pag 20).
- Esquema cableado luces de botones (pag 21).
- Esquema cableado de luces de la ruleta (pag 22).
- Esquema de cableado de la ruleta y la impresora (pag 23).
- Esquema cableado alimentaciones y tomas de tierra(pag 24).
- Esquema de la fuente alimentación (pag 25).

Los esquemas técnicos que se adjuntan son:

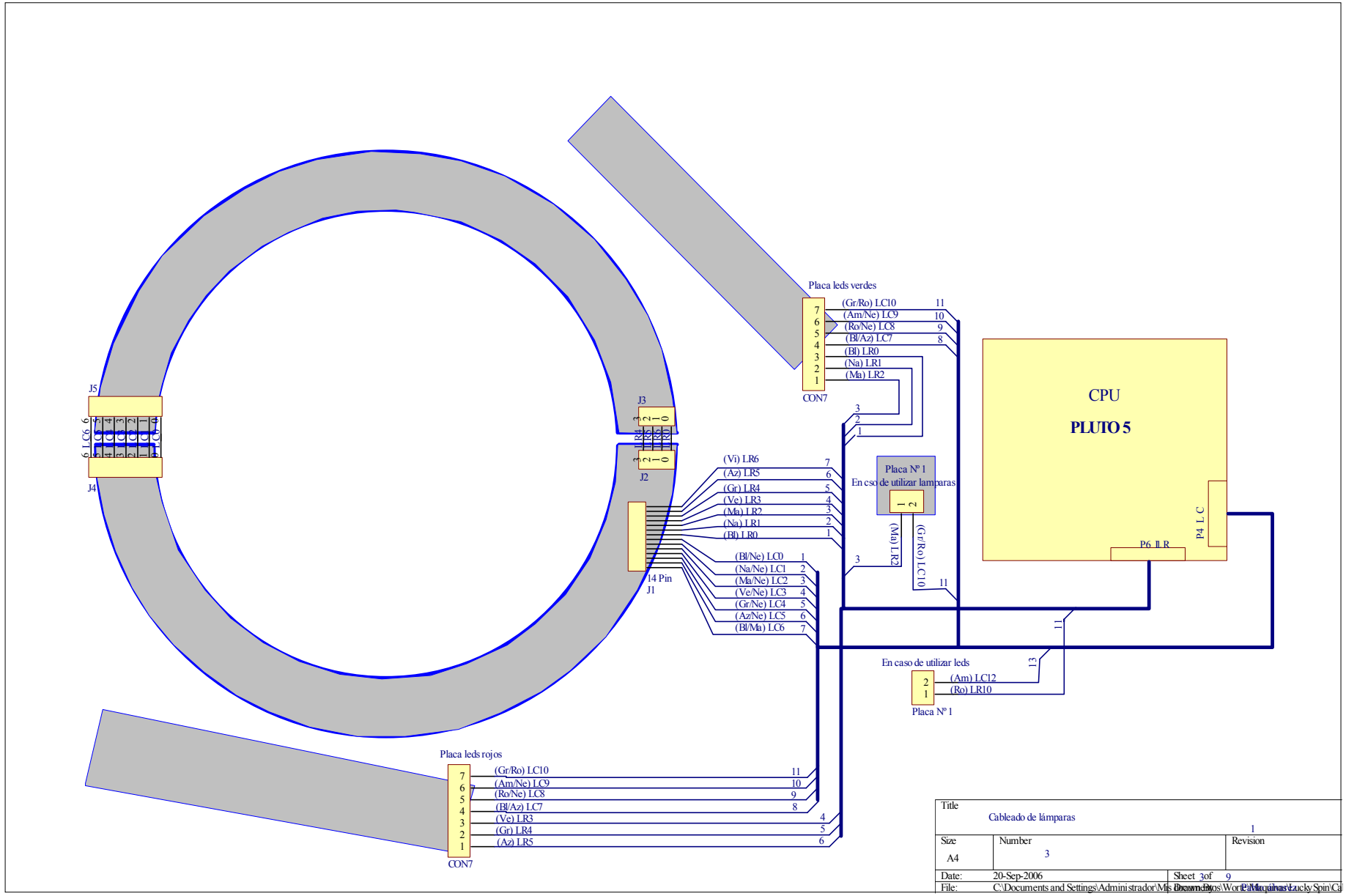
- Circuito integrado placa luces Nº 14 (pag 26).
- Circuito integrado placa luces Nº 15 y Nº 16 (pag 27).
- Circuito integrado placa luces Nº 1 (pag 28).
- Circuito de la placa del motor Nº17 (pag 29).

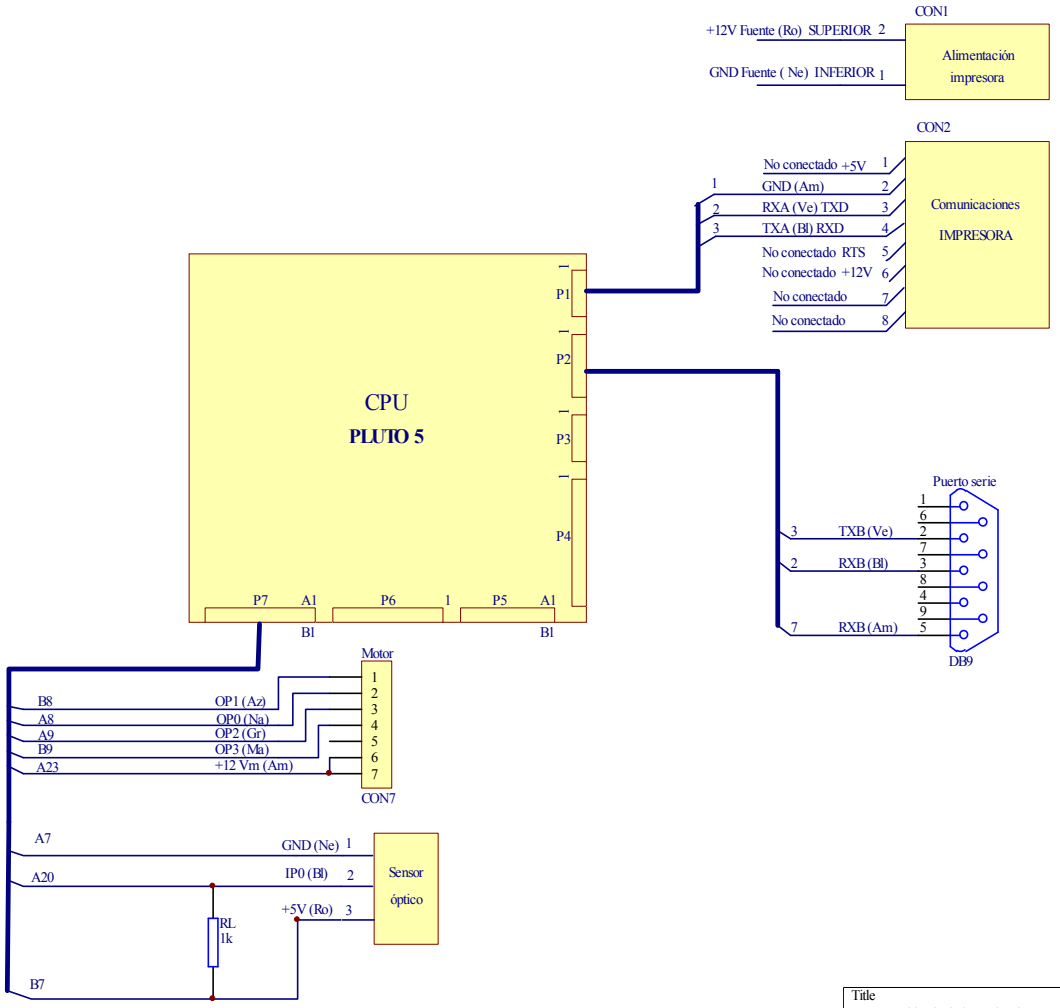


Title	Cableado display VFD, Botones, Micros, Medios de pago y Contadores	
Size: B	Number: 1	Revision: 1
Date: 20-Sep-2006	Sheet 1 of 9	
File: C:\Documents and Settings\Administrador\Mis Documentos\Worte\Pluto\Lucky Spin\Cableado		

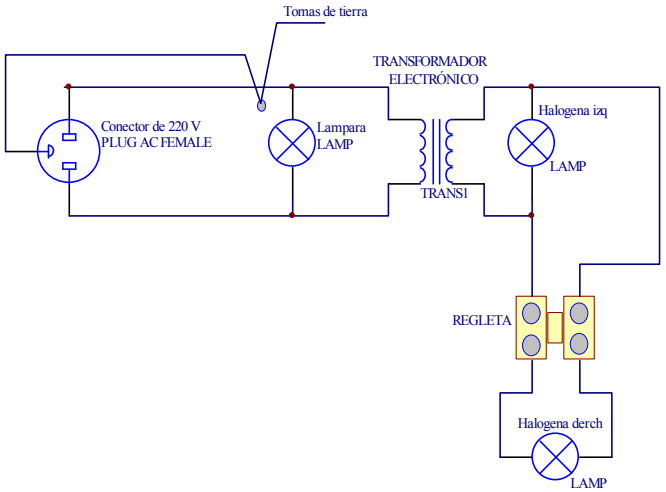


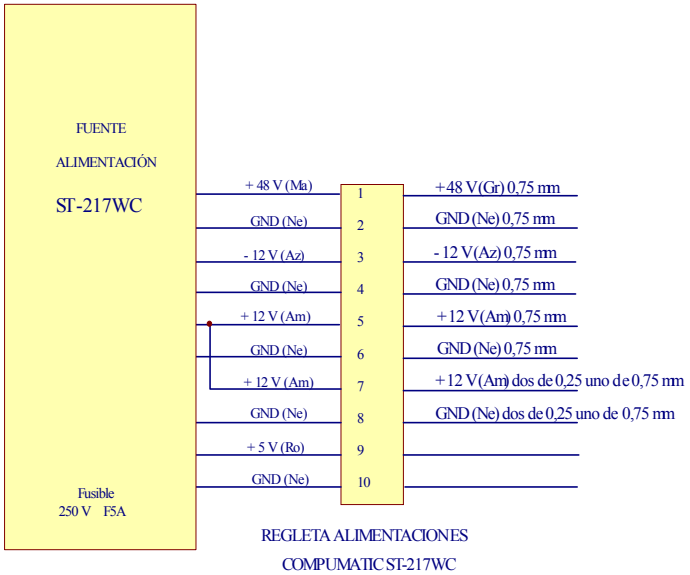
Title: Cableado lamparas de los botones		
Size: A4	Number: 2	Revision: 1
Date: 20-Sep-2006	Sheet 2 of 9	
File: C:\Documents and Settings\Administrador\Mis Documentos\Worte Materias\Lucky Spin\Ca		


Placa leds verdes
(Gr/Ro) LC10
(Am/Ne) LC9
(Ro/Ne) LC8
(Bl/Az) LC7
(Bl) LR0
(Na) LR1
(Ma) LR2
CON7
CPU
PLUTO 5
P4 L C
P6 L R
J5
J4
J3
J2
J1
14 Pin
(Vi) LR6
(Az) LR5
(Gr) LR4
(Ve) LR3
(Ma) LR2
(Na) LR1
(Bl) LR0
(Bl/Ne) LC0
(Na/Ne) LC1
(Ma/Ne) LC2
(Ve/Ne) LC3
(Gr/Ne) LC4
(Az/Ne) LC5
(Bl/Ma) LC6
Placa Nº 1
En cso de utilizar lamparas
(Ma) LR2
(Gr/Ro) LC10
En caso de utilizar leds
(Am) LC12
(Ro) LR10
Placa Nº 1
Placa leds rojos
(Gr/Ro) LC10
(Am/Ne) LC9
(Ro/Ne) LC8
(Bl/Az) LC7
(Ve) LR3
(Gr) LR4
(Az) LR5
CON7
Title
Cableado de lámparas
Size
A4
Number
3
Revision
1
Date:
20-Sep-2006
Sheet 3of 9
File:
C:\Documents and Settings\Administrador\Mis Documentos\Worte\Maquinas\Lucky Spin\Ca


CON1
+12V Fuente (Ro) SUPERIOR 2
GND Fuente (Ne) INFERIOR 1
Alimentación impresora
CON2
No conectado +5V 1
GND (Am) 2
RXA (Ve) TXD 3
TXA (Bl) RXD 4
No conectado RTS 5
No conectado +12V 6
No conectado 7
No conectado 8
Comunicaciones IMPRESORA
CPU
PLUTO 5
P1
P2
P3
P4
P7 A1
B1
P6 1
P5 A1
B1
Puerto serie
TXB (Ve)
RXB (Bl)
RXB (Am)
DB9
Motor
B8 OP1 (Az)
A8 OP0 (Na)
A9 OP2 (Gr)
B9 OP3 (Ma)
A23 +12 Vm (Am)
CON7
A7 GND (Ne) 1
A20 IP0 (Bl) 2
+5V (Ro) 3
RL 1k
B7
Sensor óptico
Title
Cableado de la rueda e impresora
Size A4
Number 4
Revision 1
Date: 20-Sep-2006
Sheet 4 of 9
File: C:\Documents and Settings\Administrador\Mis Documentos\Worte\Maquinas\Lucky Spin\Ca

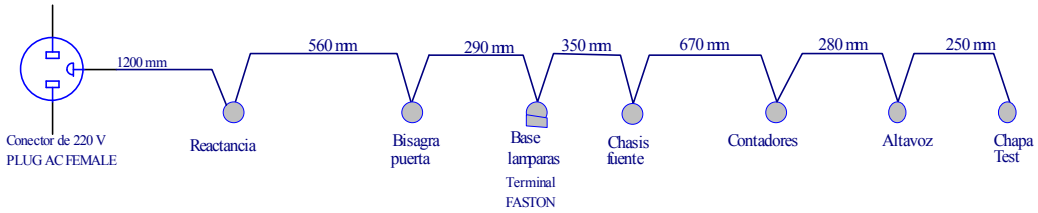
ALIMENTACIONES



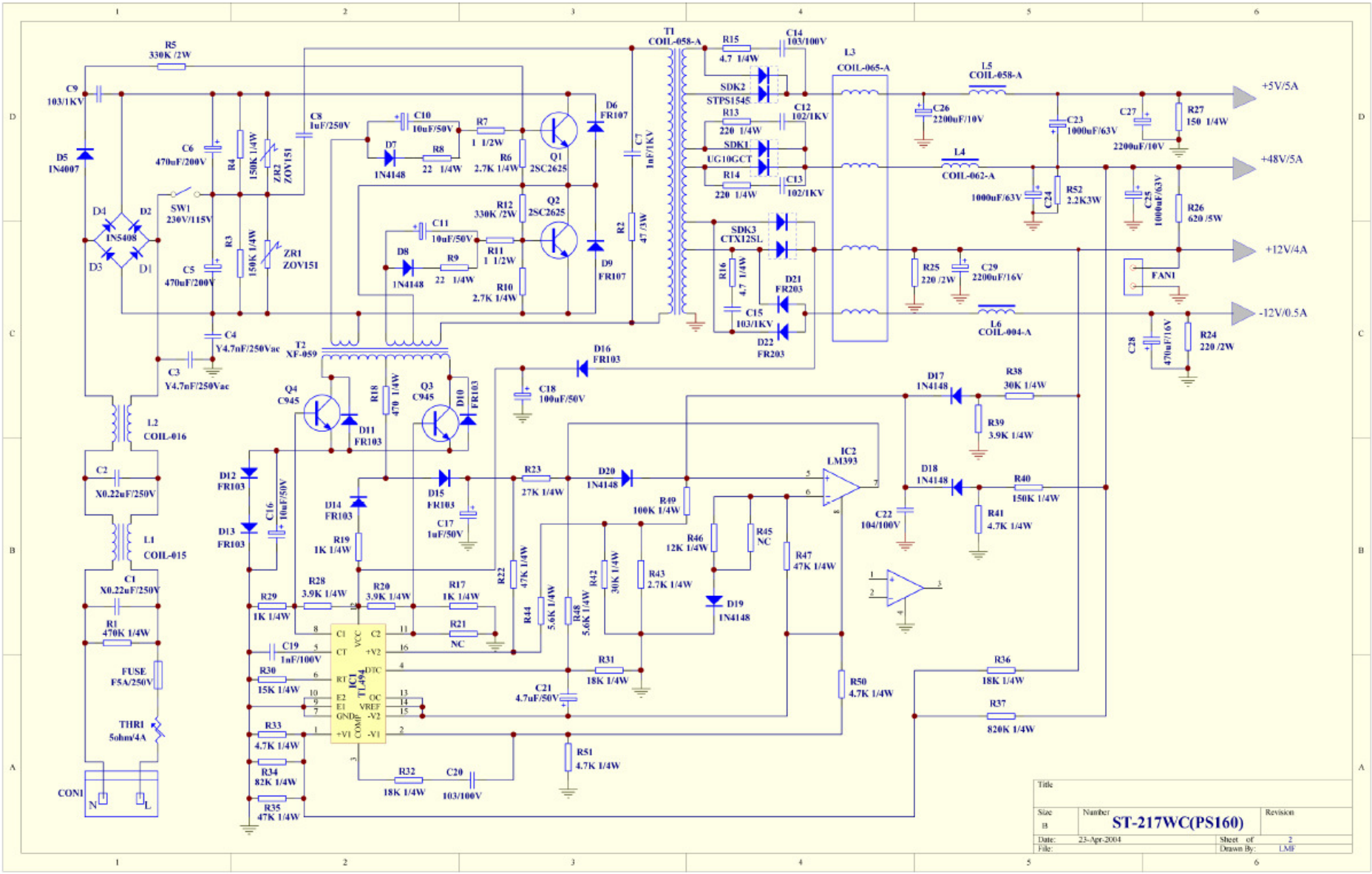


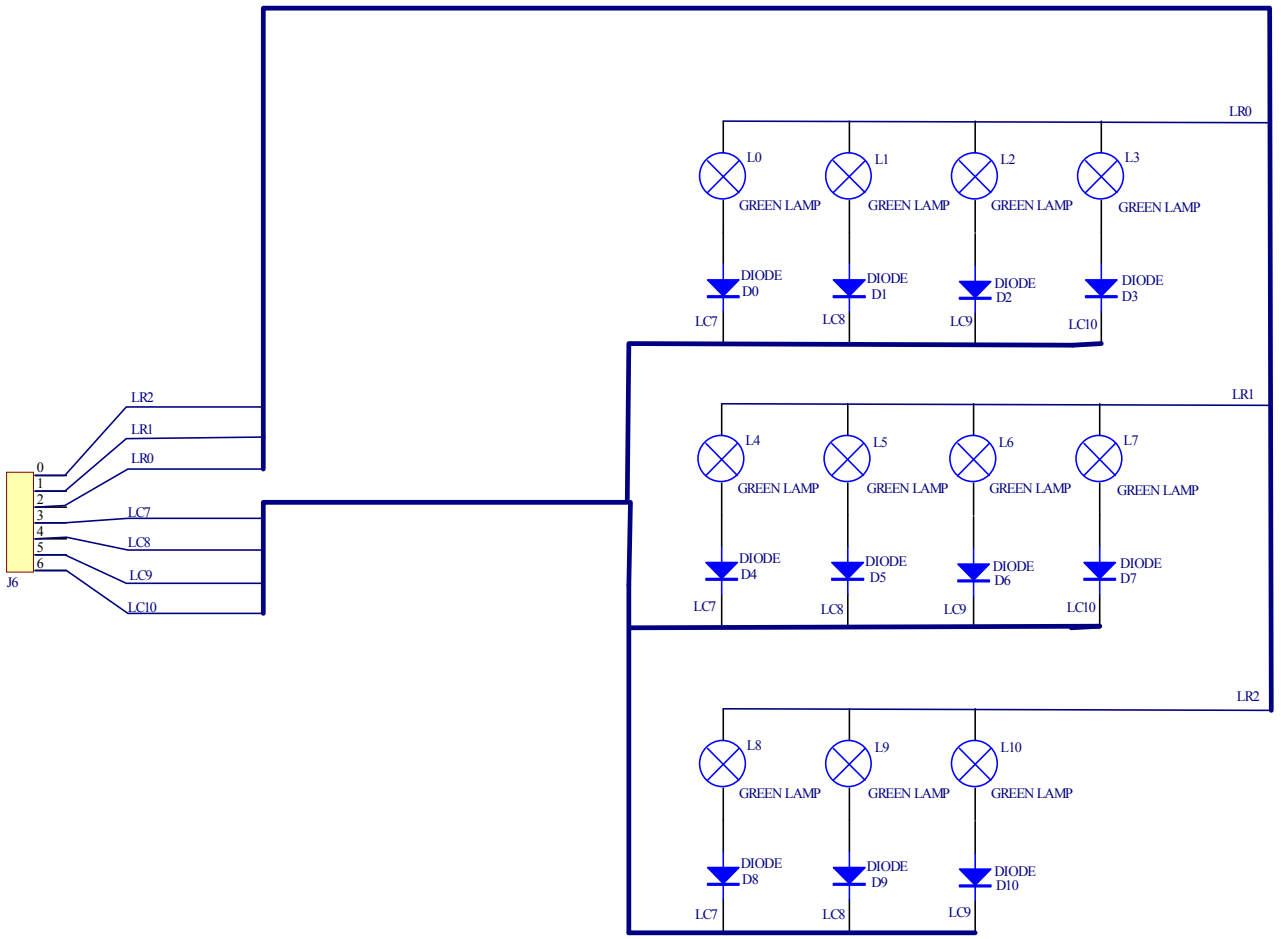
REGLETA ALIMENTACIONES
COMPUMATIC ST-217WC

TOMAS DE TIERRA (0,75 mm)

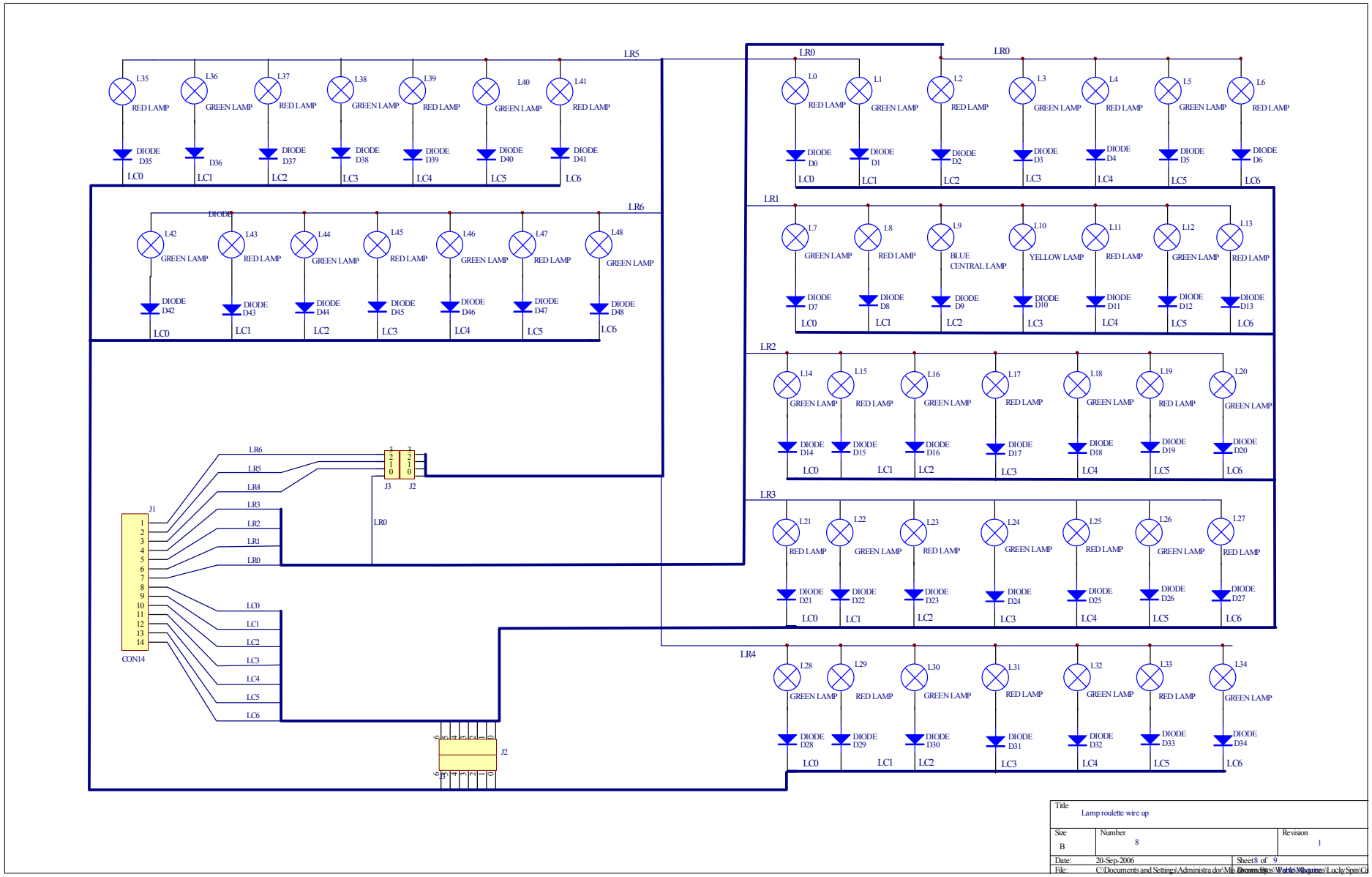


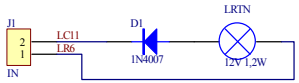
Title: Cableado alimentaciones y tomas de tierra		
Size: A4	Number: 5	Revision: 2
Date: 20-Sep-2006	Sheet 5 of 9	
File: C:\Documents and Settings\Administrador\Mis Documentos\Worte\Maquinas\Lucky Spin\Ca		


T1 COIL-058-A
L3 COIL-065-A
L5 COIL-058-A
L4 COIL-062-A
L6 COIL-004-A
L2 COIL-016
L1 COIL-015
T2 XF-059
IC1 TL494
IC2 LM393
SDK2 STPS1545
SDK1 UG10GCT
SDK3 CTX12SL
SW1 230V/115V
FUSE F5A/250V
THR1 5ohm/4A
CON1
FAN1
+5V/5A
+48V/5A
+12V/4A
-12V/0.5A
ST-217WC(PS160)
Date: 23-Apr-2004
Sheet of 2
Drawn By: LMF

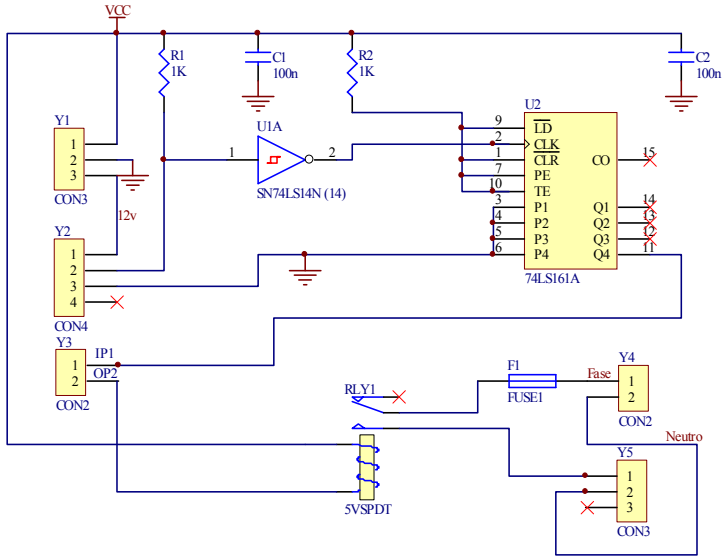


Title: Cableado de la palca de 11 lámparas verdes		
Size: A4	Number: 6	Revision: 1
Date: 20-Sep-2006	Sheet 6 of 9	
File: C:\Documents and Settings\Administrador\Mis Documentos\World Quinas\Lucky Spin\Ca		


LR5
L35 RED LAMP
L36 GREEN LAMP
L37 RED LAMP
L38 GREEN LAMP
L39 RED LAMP
L40 GREEN LAMP
L41 RED LAMP
DIODE D35
D36
DIODE D37
DIODE D38
DIODE D39
DIODE D40
DIODE D41
LC0 LC1 LC2 LC3 LC4 LC5 LC6
LR6
L42 GREEN LAMP
L43 RED LAMP
L44 GREEN LAMP
L45 RED LAMP
L46 GREEN LAMP
L47 RED LAMP
L48 GREEN LAMP
DIODE D42
DIODE D43
DIODE D44
DIODE D45
DIODE D46
DIODE D47
DIODE D48
LR0
L0 RED LAMP
L1 GREEN LAMP
L2 RED LAMP
L3 GREEN LAMP
L4 RED LAMP
L5 GREEN LAMP
L6 RED LAMP
DIODE D0
DIODE D1
DIODE D2
DIODE D3
DIODE D4
DIODE D5
DIODE D6
LR1
L7 GREEN LAMP
L8 RED LAMP
L9 BLUE CENTRAL LAMP
L10 YELLOW LAMP
L11 RED LAMP
L12 GREEN LAMP
L13 RED LAMP
DIODE D7
DIODE D8
DIODE D9
DIODE D10
DIODE D11
DIODE D12
DIODE D13
LR2
L14 GREEN LAMP
L15 RED LAMP
L16 GREEN LAMP
L17 RED LAMP
L18 GREEN LAMP
L19 RED LAMP
L20 GREEN LAMP
DIODE D14
DIODE D15
DIODE D16
DIODE D17
DIODE D18
DIODE D19
DIODE D20
LR3
L21 RED LAMP
L22 GREEN LAMP
L23 RED LAMP
L24 GREEN LAMP
L25 RED LAMP
L26 GREEN LAMP
L27 RED LAMP
DIODE D21
DIODE D22
DIODE D23
DIODE D24
DIODE D25
DIODE D26
DIODE D27
LR4
L28 GREEN LAMP
L29 RED LAMP
L30 GREEN LAMP
L31 RED LAMP
L32 GREEN LAMP
L33 RED LAMP
L34 GREEN LAMP
DIODE D28
DIODE D29
DIODE D30
DIODE D31
DIODE D32
DIODE D33
DIODE D34
J1
CON14
J3
J2
LR6
LR5
LR4
LR3
LR2
LR1
LR0
LC0
LC1
LC2
LC3
LC4
LC5
LC6
Title
Lamp roulette wire up
Size
B
Number
8
Revision
1
Date:
20-Sep-2006
Sheet 8 of 9



Title: Placa de LAMPARAS PANEL PREMIOS SUPERIOR		
Size: B	Number: 9	Revision: 1
Date: 20-Sep-2006	Sheet 9of 9	
File: C:\Documents and Settings\Administrador\Mis Documentos\Worte\Maquinas Diagramas\C		



Title: Placa del motor de alterna		
Size: A4	Number: 9	Revision: 1
Date: 20-Sep-2006	Sheet 9 of 9	
File: C:\Documents and Settings\Administrador\Mis Documentos\Worte\Maquinas\Lucky Spin\Ca	Drawn By: Pablo Marrero	

6 Códigos de Error

Código de error BONOS	Texto display VFD Indica dispositivo	Descripción	*Acción*
1.0	"reel 1 error"	Error de la ruleta	Verificar posición de la ruleta
	"reel 1 bad opto"		
	"reel 1 foul"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo 1	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos
3.0	"L6 xxxxx 1"	Error del selector de monedas canal 1 (0,10 €)	Comprobar selector de monedas
3.1	"L6 xxxxx 2"	Error del selector de monedas canal 2 (0,20 €)	Comprobar selector de monedas
3.2	"L6 xxxxx 3"	Error del selector de monedas canal 3 (0,50 €)	Comprobar selector de monedas
3.3	"L6 xxxxx 4"	Error del selector de monedas canal 4 (1,00 €)	Comprobar selector de monedas
3.4	"L6 xxxxx 5"	Error del selector de monedas canal 5 (2,00 €)	Comprobar selector de monedas
3.5	"Acc xxxxx 6"	Error del lector de billetes canal 1 (5,00 €)	Comprobar lector de billetes
3.6	"Acc xxxxx 7"	Error del lector de billetes canal 2 (10,00 €)	Comprobar lector de billetes
3.7	"Acc xxxxx 8"	Error del lector de billetes canal 3 (20,00 €)	Comprobar lector de billetes
3.F	"Acc BAD INPUT"	Error del lector de billetes	Comprobar lector de billetes
5.0	"E2ROM WRITE ERR"	Error de escritura en memoria	
	"E2ROM READ ERR"	Error de lectura en memoria	
6.0	"RTC WRITE ERR"	Error de escritura en el reloj en tiempo real	
	"RTC READ ERR"	Error de lectura en el reloj en tiempo real	
7.0	"CONT MEC 1 ERR"	Error en el contador mecánico de entradas	Comprobar el funcionamiento del contador mecánico de entradas
7.1	"CONT MEC 2 ERR"	Error en el contador mecánico de salidas	Comprobar el funcionamiento del contador mecánico de salidas
8.0	"MOTOR HOME ERR"	Error en el opto del la ruleta	Comprobar la correcta posicion del opto y de la pestaña de la ruleta
	"MOTOR ENC ERR"	Error en la señal del encoder	Comprobar los conectores del encoder
9.0	"FUERA SERVICIO"	Error no clasificado	